DOCUMENTO
Textos

AUTOR
Sergio Cabrerizo Romero

AÑO DE PUBLICACIÓN
2011

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA
MONTESA, Salvador (ed.), *Literatura e internet. Nuevos textos, nuevos lectores*, Málaga, AEDILE, 2011, pp. 217-227. ISBN: 978-84-937837-0-9
ETIQUETAS
DIGITAL
DRAMATURGIAS
HIPERTEXTO
TEATRALIDAD

CATEGORÍA
ARTÍCULO
1 de septiembre 2021

+ AÑADIR AL **PDF**

Literatura digital para una nueva experiencia teatral, o en torno a la posibilidad del hipertexto dramático en la escena contemporánea española

Un artista expone una pieza de una apariencia metafísica propia de un Rothko y resulta ser el ploteado de su código genético. Agustín Fernández Mallo1   Teorizando sobre la hipótesis del hipertexto dramático Es agradable, al tiempo que esperanzador, incluir el teatro en la cartografía literaria de nuestros paisajes tecnológicos. Inmersos en la “era de la visualidad cultural”2, la literatura dramática debe considerar las posibilidades de la intermedialidad3, relacionada tradicionalmente con lenguajes teatrales no textuales, para ubicarse en la transformación actual del paradigma estético de la literatura y buscar una nueva relación con su público. Las tendencias espectaculares han cambiado en los comienzos del nuevo siglo motivadas por la democratización del uso de la tecnología digital. Los referentes representacionales, desde luego, son otros. El aumento exponencial del uso en el ámbito doméstico de los soportes digitales televisual y electrónico, en lo que al uso de Internet y otros soportes de comunicación instantánea se refiere, ha modificado la interactuación del público con las plataformas informativas y culturales. Este nuevo fenómeno ha derivado, como lo concibe Eloy Fernández Porta, en “la democratización de las subjetividades”4, lo cual tiene repercusiones claras en cualquier manifestación cultural contemporánea y, lógicamente, el teatro no queda al margen de esta actualidad. El espacio más visitado de Internet (YouTube)5 dedica gran parte de sus contenidos a la mera transposición a la carta de la telerrealidad televisiva, demandada masivamente como alternativa al agotamiento de la ficción televisiva y tan dependiente de la participación del sujeto “que ya no se le pide que se limite a consumir ficción, sino que contribuya a producirla”6. La telerrealidad televisiva, como formato, supuso la inclusión sin precedentes del público, con sus producciones de vídeos caseros y con la multiplicación de todo tipo de reality shows, hasta llevar a cabo la definitiva democratización del mercado cultural, solo posible gracias a la interactividad asociada al cambio tecnológico. En la medida en que el sujeto paciente decide participar activamente, se encuentra generando una nueva realidad desde el anonimato mediático, con el objeto de compartir la dimensión simbólica de su subjetividad. Un nuevo espacio virtual de lo simbólico donde adquieren visibilidad sujetos marginados o periféricos y donde adquieren voz “las subjetividades que habían sido

ninguneadas […], porque todas esas subjetividades tienen que ser aceptadas por el mercado para obtener reconocimiento”7.

No hay duda de que el espectador del formato de teatro que comentamos aquí, el denominado modelo de “teatro pluridimensional o interespectacular”8, aborda la literatura dramática con unas expectativas generadas fundamentalmente en su experiencia como consumidor de medios audiovisuales y después, por orden cronológico, como usuario de Internet. Por este motivo, y con los precedentes del guion televisual, la literatura dramática mantiene un largo diálogo con la cuestión teórica, que se extiende ahora también al hipertexto digital, acerca de la legitimización y función discursiva de “la creación de textos compuestos para ser vistos en pantalla”9. La apropiación progresiva de la pantalla televisiva y digital por parte del anónimo espectador interesa y mucho a la hora de estudiar la inclusión de pantallas en las que se proyectan textos dramáticos en la escena contemporánea. El público anónimo se introduce en el directo de la telerrealidad con los SMS’s, que funcionan como hipertextos a la imagen seleccionados por la dirección del programa, y lo mismo sucede con los comentarios o la publicidad personalizada que aparece en los portales personales (foros, blogs, correo electrónico) y en las redes sociales de Internet; de igual modo, en el teatro, el uso de la pantalla opera fragmentando el lenguaje de la escena tal y como lo hace el apartado dedicado a la interactividad con el público en la telerrealidad o en Internet. Consecuentemente, el lenguaje dramático también se transforma dependiendo del medio de su representación. En una escena tecnológica, el actor y el público interactúan con la literatura dramática que se proyecta en la pantalla de modo diferente a como lo ha hecho, tradicionalmente10, con el audiovisual.

El discurso dramático que se realiza mediante la presencia escénica del actor se fragmenta al incorporar un segundo espacio, la pantalla, que reproduce otro tipo de texto dramático, que denominaré hipertexto dramático. La decisión de incluir textos proyectados en el teatro, que por adecuación a la lectura del público serán siempre escrituras conceptuales y extraordinariamente breves, propone enlaces inesperados a la realidad física de la escena y permite dos niveles de diálogo con el espectador: el que se encarna en el actor y el que se emite desde la pantalla. Al igual que sucede con los hipertextos, en la escena conviven una narración unidireccional que representa el actor hacia el público y otra que, a modo de “colección de fragmentos textuales semiorganizada”11, se proyecta bidireccionalmente hacia el actor y el público desde la pantalla. Entre las posibilidades del escenario interactivo (sensores, videocámaras)12 considero que debe incluirse el de la incipiente pantalla textual. El uso de la pantalla para presentar un texto dramático favorece la interacción entre público y actor cuando comparten ambos el mismo entorno para la visualización del mensaje; un texto que, de la misma manera que puede invalidar o contradecir el sentido de la acción del actor en la escena, también subvierte en muchas ocasiones la creencia sobre lo que ve el espectador. Así el teatro, a diferencia de otros medios, ofrece una doble dimensión textual: la corporal con el actor y otra hipermedial con el uso tecnológico de la pantalla donde “el texto tiende a adquirir el estatus de imagen”13.

La representación digital en la pantalla rompe la linealidad del discurso pronunciado por el actor y otorga una nueva dimensión al espectáculo. Al presentar simultáneamente dos espacios de enunciación dramática (material corporal y digital) la escena se fragmenta, de este modo se pretende una participación activa del público entre las dos realidades dramáticas. De la misma manera que “la experiencia misma del hipertexto, ampliándose hasta incluir géneros como los blogs”14 o la telerrealidad, se personaliza de modo que consigue incitar la interactuación con el mayor número de potenciales consumidores, la literatura dramática emitida por la pantalla en el escenario pretende multiplicar los niveles de la representación hasta completar las posibilidades textuales no sostenidas por los actores, con una pretensión de literatura total escénica. A este discurso dramático que sucede paralelo a la representación tradicional lo llamaré drama hipertextual, por adecuarse el resultado escénico a “los parámetros que rigen en la nueva era digital: lo no secuencial, lo simultáneo, lo ubicuo y lo interactivo”15. De acuerdo con estos parámetros se puede afirmar que la utilización de la pantalla tiene las siguientes funciones escénicas: 1) romper la secuencialidad del texto dramático en el plano temporal de las acciones, al añadir una nueva dimensión espacial para el texto16, 2) simultanear los planos horizontal, donde se ubican los actores, y el plano vertical de la pantalla, 3) elevar el protagonismo del texto en la escena a la categoría presencial de ubicuo, y pretender así que el espectador interactúe con el espectáculo a través de la literatura dramática y sus diferentes niveles de percepción.

Con esto, considero que no solo podemos confirmar la pantalla como un nuevo soporte teatral de literatura dramática17, sino como un elemento dramático con la clara función hipertextual de incorporar literatura electrónica dispuesta “to be read on a computer”18. Observando un espectáculo modelo El ejemplo que se analiza a continuación para corroborar este fenómeno bidireccional de los textos dramáticos se toma de la representación de la obra Versus, del dramaturgo y director Rodrigo García, la cual tuvo lugar durante la XXV edición del Festival de Otoño (Madrid) del año 2008, entre los días 12 y 15 de noviembre19. Los textos que muestra la pantalla de este espectáculo son de una naturaleza diferente a los que presentan los actores. Por tanto, se deberán diferenciar los temas, intenciones y estilo de los textos para cada uno de los soportes teatrales: la pantalla y los actores.

El teatro de este autor, como representante del teatro posdramático20, cuestiona constantemente el hecho mismo de la representación, y es por este motivo por el cual se intenta invertir la función tradicional de la pantalla teatral para su uso audiovisual. Así, para subvertir el orden habitual, busca representar el texto en la pantalla y presentar en escena las imágenes visuales mediante los actores, que se convierten en el componente visual del espectáculo antes que la representación del texto. Con este procedimiento, el texto teatral no está encarnado en los actores sino que es estéticamente digital, de grandes caracteres con formatos, fuentes y disposición21 directamente trasladados desde los procesadores convencionales de los ordenadores. A lo largo del espectáculo se observa cómo el gran efecto de fragmentación se precipita mediante la proyección de los textos en una gran pantalla del tamaño del fondo del escenario frente a los textos testimoniales o experienciales que sostienen los actores: “Yo soy Núria nacida en 1974 en Barcelona…”22, “Sigo sin entender por qué nos metemos la lengua en la boca cuando nos besamos… no me entra en la cabeza…”23, o “Fui ‘tras los pasos de Paul Cézanne’ al monte aquel que pintó doscientas mil veces, a ver si en realidad el monte era tan feo como en sus cuadros”24, con claro tono coloquial, muchas veces provocativo y cínico, y una deliberada intención oral buscando la comunicación cara a cara con el público: “Hola, buenos días, buenas tardes, buenas noches, muy buenas, ¿qué pasa? ¿cómo te va? ¿qué hay? ¿qué onda?…”25; en cambio, los textos de la pantalla nos remiten a un grado muy diferente de abstracción e intimidad, remiten a los textos propiamente del teatro posdramático. Siguiendo la conceptualización de Óscar Cornago sobre el teatro posdramático, efectivamente se trata de “textos fragmentarios, donde no se finge una situación de comunicación, de ahí que no abunden los diálogos realistas, sin personajes ni acciones claramente definidos y a menudo con un fuerte tono poético”26 . En la pantalla del espectáculo aparecen textos firmados por el autor y director del espectáculo, se trata de textos en primera persona de naturaleza muy diversa, como se observa en los siguientes ejemplos: Encontramos textos metateatrales que hacen referencia a la misma obra de teatro que se está representando: Todavía no me aclaro si lo importante es lo que decimos o lo que ocultamos. Generalmente, creemos, cuando ensayamos una obra de teatro como ésta27, que es bueno expresar esas cosas que todo el mundo piensa o sueña pero que jamás hace y siempre calla. Y al rato sospechamos lo contrario: una pieza de teatro debería ocultar las cosas, no desvelarlas y jamás mostrar nuestros sentimientos. Esto pone a prueba la capacidad poética de todos, incluida la del público, […] Te doy a probar oscuridad, porque en la oscuridad los niños tienen miedo […] las obras de teatro deberían retratar tus secretos y no la parte más vulgar, como suele ocurrir.28 Versus. Rodrigo García Así mismo aparecen textos extremadamente conceptuales y breves como “1808-2008. Mientras haya ejércitos, habrá guerrillas”29 : Guerra & placer Placer & humillación Humillación & economía Humillación & guerra Guerra & mercado Placer & economía Humillación & instinto Perversión & guerra […]30

Por último, también encontramos textos claramente poéticos que durante el espectáculo pretenden “una relación de no coincidencia con lo que está sucediendo en escena”31, como los siguientes: La pérdida de memoria no es una degeneración. Es una respuesta y una adaptación, una etapa en la evolución de la especie. […] ¿Se puede despertar curiosidad por asuntos elevados, o al menos dignos? ¿O la especie ha mutado a tal extremo que ya no hay vuelta atrás? ¿Solo lo vulgar nos atrae? ¿Podemos conseguir que un elevado número de personas se interese por la ética de Aristóteles igual que se interesan por un Barça-Madrid?32; No expresamos ideas. Desplazamos química. La formación de un pensamiento no son las palabras. Un pensamiento se cristaliza en asuntos tangibles, como el crecimiento de las uñas o el cáncer en las células.33 Versus. Rodrigo García Estos textos de la pantalla, en un nivel superior y sin comunicación ni relación con las acciones de los actores en la escena, producen bidireccionalmente una “relación de tensión, que mantiene al espectador alerta a un doble nivel de percepción”34. Concluyendo A modo de conclusión,

proponemos enmarcar el ejemplo particular de hipertexto que se ha presentado en esta comunicación dentro de la teoría esbozada al comienzo. En primer lugar, el hipertexto dramático se incluiría dentro de la categoría del hipertexto espacial que, según Nürnberg, Legget y Schneider35, se caracteriza por la incorporación de paquetes de información o datos en un espacio; la segmentación de información entre la verbalización por parte de los actores y el texto proyectado en la pantalla es más evidente que en casi ninguna otra creación hipertextual. En segundo lugar, como recuerda Vilariño Picos, "surge la pregunta […] de si es operable la subsistencia del hipertexto sin que preexistan los enlaces y la respuesta es totalmente afirmativa. Estos hipertextos sin enlaces se erigen sobre ubicaciones espaciales"36. Es esta posibilidad espacial la que explota el hipertexto dramático. En tercer lugar, el uso de la pantalla como soporte del hipertexto dramático desarrolla los componentes visuales de la textualidad tal y como lo hace cualquier soporte electrónico, de hecho se emplean los formatos o fuentes digitales del texto. Por último, debemos añadir la relación hipermedial que establece el hipertexto dramático con los demás estímulos sonoros y visuales de la escena, lo que viene a ratificar la idea de simultaneidad total en la que se construye esta modalidad de hipertexto. El objetivo de este ensayo ha sido presentar un acercamiento al modo en que el teatro contemporáneo hace uso del hipertexto como forma de literatura digital; con ello espero haber ilustrado una de las innovaciones que considero más relevantes por parte de la escena actual en su afán por transformar al espectador en un constructor/ productor del sentido dramático del espectáculo.

Notas

1. Agustín Fernández Mallo, Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma, Barcelona, Anagrama, 2009, pág. 23.
2. Carolina Sanabria, "La cultura panóptica y los géneros neotelevisivos", Revista de Ciencias Sociales, 122 (IV), 2008, pág. 85.
3. Entre la abundante bibliografía al respecto, cabe destacar los siguientes estudios: Anxo Abuín González, Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica, Valencia, Tirant lo Blanch, 2006; y Óscar Cornago, Resistir en la era de los medios. Estrategias performativas en literatura, teatro, cine y televisión, Madrid/Frankfurt, Iberoamericana/Vervuert, 2005.
4. Roberto Valencia (entrev.), "La cultura de masas en el siglo XXI: manual de instrucciones. José Luis Pardo y Eloy Fernández Porta en conversación", Quimera, 320-321, julio-agosto 2010, pág. 27.
5. Se publicó recientemente en la sección de Tecnología del periódico El País (07/08/2010) un artículo dedicado a analizar los vídeos del portal YouTube que incluyen una nueva interactividad virtual para el internauta. En estos vídeos se usa el enlace a través de diferentes hipervínculos que, según la elección, te conducen a diferentes videos. También se comenta en este artículo la nueva herramienta de edición de vídeos del portal que facilita a todos los usuarios la sencilla customización de los audiovisuales. http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/mandas/YouTube/ elpeputec/20100807elpeputec_1/Tes (consultado el 7/8/2010).
6. Santos Zunzunegui, Pensar la imagen, Madrid, Cátedra, 1989, pág. 19.
7. Roberto Valencia (entrev.), loc. cit., pág. 29.
8. Alfonso de Toro, "Hacia un modelo para el teatro postmoderno", en Fernando de Toro (ed.), Semiótica y teatro latinoamericano, Buenos Aires, Galerna, pág. 25.
9. Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo, "Introducción", en Dolores Romero López y Amelia Sanz Cabrerizo (eds.), Literaturas del texto al hipermedia, Barcelona, Anthropos, 2008, pág. 8.
10. José María Paz Gago, "La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas en el teatro del siglo XXI", en José Romera Castillo (ed.), Tendencias escénicas al inicio del Siglo XXI, Madrid, Visor, 2006, págs. 151-161.
11. Jean Clément, "El hipertexto de ficción: ¿nacimiento de un nuevo género?", en María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González (eds.), Teoría del hipertexto. La literatura en la era electrónica, Madrid, Arco Libros, 2006, pág. 82.
12. Victoria Pérez Royo, "El giro performativo de la imagen", Signa, 19, 2010, pág. 151.
13. Román Gubern Garriga-Nogués, "La ingeniería del imaginario, del arte al espectáculo", deSignis, 10, octubre 2006, pág. 22.

14. María Teresa Vilariño Picos, “La cultura digital en los estudios literarios: ciber/textual/espacialidades poéticas”, en Amelia Sanz Cabrerizo (ed.), Teoría literaria española con voz propia, Madrid, Arco/Libros, 2009, pág. 239.
15. Gonzalo Pontón, “El hiperdrama. Alegoría escénica de la era digital”, en María José Vega (ed.), Literatura hipertextual y teoría literaria, Madrid, Mare Nostrum, 2003, pág. 150.
16. “Este debilitamiento de la historia es el resultado de un desplazamiento operado por el hipertexto: el paso de la dimensión temporal de la narración a su dimensión espacial”, entre las características que señala Jean Clément del hipertexto cabe resaltar la similitud de la señalada con el efecto que produce la pantalla textual al alterar la disposición espacial de la escena teatral. Jean Clément, “El hipertexto de ficción: ¿nacimiento de un nuevo género?”, en María Teresa Vilariño Picos y Anxo Abuín González, op.cit., pág. 87.
17. Domingo Miras, “Literatura dramática y soportes”, Las puertas del drama, 1, 2000, págs. 4-8.
18. 18.N… Ka………therine Ha………………yles, “Electronic Li………..terature: Wh………….at is it?”, Electronic Literature Collection, 1.0, enero 2007. Disponible en: http://eliterature.org/pad/elp.html (consultado el 24/8/2010).
19. Puede consultarse la programación de esta XXV edición del Festival de Otoño (Madrid) en la página web: http://www.madrid.org/fo/2008/es/index.html (consultado el 7/8/2010).
20. Óscar Cornago, “Teatro posdramático: las resistencias de la representación”, en José Antonio Sánchez (ed.), Artes de la escena y de la acción en España: 1978-2002, Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, 2006, págs. 219-238.
21. La que puede corresponder a la mitad de un tamaño DINA 4, aproximadamente lo que nos permite visualizar una pantalla estándar de ordenador personal (patrón actual de unidad de nuestra lectura digital).
22. Rodrigo García, Cenizas escogidas. Obras 1986-2009, Segovia, La uÑa RoTa, 2009, pág. 476.
23. 23.. Ibid., pág. 480.
24. Ibid., pág. 473.
25. Ibid., pág. 484.
26. Óscar Cornago, “Teatro posdramático…”, op. cit., págs. 222-223.
27. La cursiva es mía.
28. Rodrigo García, op. cit., pág. 471.
29. Ibid., pág. 473.
30. Ibid., pág. 473.
31. Óscar Cornago, “Representar un orgasmo en tiempos de globalización: naturaleza y sociedad”, en Óscar Cornago (ed.), Utopías de la proximidad en el contexto de la globalización. La creación escénica en Iberoamérica, Cuenca, Universidad Castilla-La Mancha, 2010, pág. 138.
32. Ibid., pág. 481.
33. Ibid.
34. Ibid., pág. 138.
35. ………..Peter J. Nür…………………………………………..nberg, John J. Leggett y Erich R. Schneider, “As We……… Should Have Thought”, en Mark Bernstein, Kasper Østerbye y Leslie Carr (eds.), HT97 Hypertext’97, New York, ACM, 1997, págs. 96-101.
36. María Teresa Vilariño Picos, “La cultura digital…”, op. cit., pág. 246.